

## AOS NOSSOS LEITORES

A correspondência tem aumentado de tal modo que esta semana somos forçados a não apresentar nenhum jogo ou programa.

Dispomos de tanto material (dicas, "pokes" e sobretudo soluções de aventuras) que tem vindo a acumular-se ao longo de várias semanas, provocando atrasos pouco agradáveis aos leitores que anseiam por ver o seu material publicado.

Desde já apresentamos as mais profundas desculpas, mas, dentro do pouco espaço de que dispomos, estamos a dar tudo por tudo para aproveitá-lo bem.

No entanto, continue sempre a colaborar nessa direcção, pois, sempre que a situação o exigir, voltamos a prescindir do habitual jogo para publicarmos mais material, e talvez aumentemos o nosso espaço.

Sem mais perda de tempo comecemos de imediato com o material desta semana.

## POKES & DICAS

### "Shadow of the Beast 2"

(continuação da semana passada). Saltamos pelas pedras (pela segunda vez) e trepamos a corda que se encontra à direita, descemos (não totalmente) e saltamos para a direita, com muita precaução. Um pouco mais à frente deparamo-nos com um monstro empunhando uma espada. Não fazemos nada ao princípio a esta criatura. Seguimos para a ponte e o monstro virá ao nosso encontro, mas o peso é tanto que a ponte acabará por desabar.

Saltamos por cima do buraco e dirigimo-nos ao ancião ("old man"), oferecemos-lhe o pergaminho e o anel. Em troca, o homem entregará-nos-á uma nova arma, que deverá ser apanhada.

Antes de avançarmos mais temos de nos certificar se recolhemos o conteúdo dos seis cofres e carregar as 36 moedas de ouro, pois estes objectos são indispensáveis. Para saber quantas moedas possuímos teclamos "S".

Regressemos à ponte e deixamo-nos cair no buraco para sermos transportados a um novo mundo. Neste cenário deslocamo-nos para a direita, apanhamos a corneta ("horn") e descemos pela corda.

Voltamos a caminhar para a direita e dizemos ao caracol a palavra "horn"seguido de "karamoon", respondendo rapidamente "yes", duas vezes consecutivas, O caracol faz-nos regressar ao mundo actual (actual para o personagem) pela quantia de 36 moedas.

Corremos para a direita e matamos dois gigantes, continua-

mos na mesma direcção (passando pelo pântano e pela serpente, onde devemos ignorar esta criatura) até chegarmos ao mar de Leste. Usamos a corneta à beira da água e aproveitamos a boieira do monstro marinho que nos levará à outra margem. Voltamos a caminhar para a direita e entramos no castelo, aprontamos a nova arma e usamo-la para matar Zelek, o vilão da história.

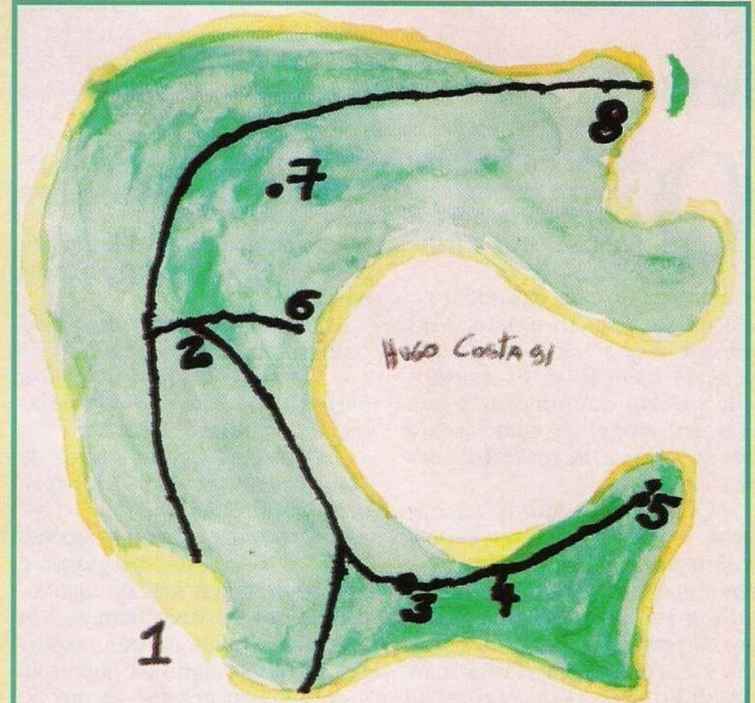
Quando executarmos esta tarefa o vilão morrerá e finalmente a irmã do protagonista é salva. Fim!

Agradecemos aos leitores **Robert Fey** e **Rui Mendes** pela solução deste jogo que esteve na nossa companhia durante várias semanas, mas, como diz o ditado, "rei morto, rei posto". Já temos em mãos outra solução (e não é a última, há mais em lista de espera!), a do "The Secret of Monkey Island".

Temo-la há várias semanas só agora dispomos de espaço para publicá-la.

A autoria deste material pertence ao leitor **Hugo Costa**, "The Secret of Monkey Island" - Capítulo I: Vamos até ao Scumm Bar e metemos conversa com os diversos piratas que estão sentados nas mesas. Entramos na segunda sala onde estão os bandidos importantes e falamos com eles, de modo a sermos recrutados para um navio pirata.

Esperamos que o cozinheiro abra a porta e se retire ao ecrã para entrarmos na cozinha. Neste local apanhamos a carne que está em cima da mesa e a caçarola



### MÊLEÉ ISLAND

- 1 - ALDEIA 2 - CRUZAMENTO
- 3 - PONTE 4 - PORTO 5 - SMIRK
- 6 - CIRCO 7 - MESTRE 8 - COSTA

que está por baixo da mesma, abrimos a porta que tem uma saída para o porto e avançamos pisando a tábuca solta três vezes consecutivas (esperando sempre que a gaivota aterre) para conseguirmos apanhar o peixe.

Usamos o peixe no tacho que está ao lume, recolhemo-lo após esta operação e saímos do bar. Vamos até ao posto de vigia e saímos pelo arco da direcção do descampado, caminhamos até ao circo e no interior da tenda entramos em acordo com os irmãos italianos.

Aceitamos o negócio em troca de 478 "pieces of eight", usamos a caçarola como capacete e depois da acrobacia dirigimo-nos ao cruzamento. Entramos na segunda curva à direita para apanhar uma flor amarela e em seguida voltamos à aldeia onde devemos comprar um mapa ao cidadão (usa um papagaio ao ombro). Ainda no mesmo local falamos com os piratas de baixa moral (sem importunar o rato).

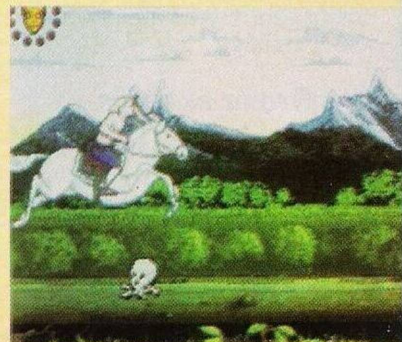
Este grupo propõe a venda de actas, mas só as aceitamos na condição de recebermos dois "pieces of eight". Entramos na primeira porta à direita e apanhamos o frango que está em cima do baú, saímos e entramos no arco do relógio, dirigimo-nos

à loja para comprar uma pá e uma espada.

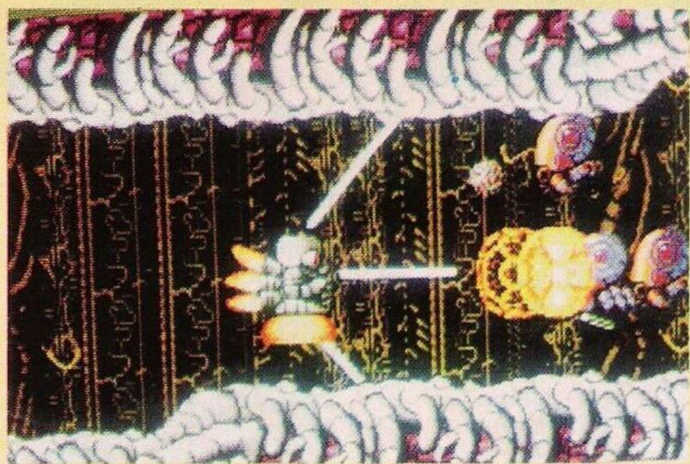
Em seguida entramos na prisão e falamos com o prisioneiro, entregamos-lhe qualquer objecto (menos dinheiro), que será recusado, pois o que o prisioneiro realmente deseja são uns rebuçados para o mau hálito. Regressamos à loja e compramos uns tantos rebuçados ("mints").

Agora que já possuímos o objecto, podemos voltar à prisão e entregar os rebuçados ao Otis (prisioneiro). Antes de partirmos falamos um pouco com este personagem.

Saímos e seguimos para a esquerda, na direcção da mansão da governadora. Usamos a flor amarela com a carne e entregamos a carne condimentada aos







cães de guarda para adormecê-los.

Uma vez dentro da mansão abrimos a porta da parede esquerda, apanhamos o vaso e entramos. Suceder-se-á uma pequena cena animada onde ficamos com mais objectos no inventário. Regressamos à prisão. Entregamos o repelente de insectos ao prisioneiro e em troca recebemos um bolo. Se o examinarmos bem, descobrimos que contém uma lima.

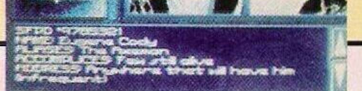
Voltamos à mansão e entramos pelo buraco e entramos pela tabuleta, empurrando-a e passamos pelo caminho que estava obstruído, vamos ao encontro do mestre e desafiámo-la (é uma mulher!).

Os insultos usados são diferentes mas as respostas continuam a ser as mesmas. Nesta fase é conveniente gravarmos situações à medida que progredimos na luta, caso contrário arriscamo-nos a começar tudo de novo.

Depois de conseguirmos a vitória regressamos à aldeia, mas descobrimos que a governadora foi raptada pelo pirata Le Chuck. Agora que concluímos as três provas (roubo com o ídolo, esgrima com a mestre e procura de tesouros), o nosso objectivo é adquirir um barco e reunir uma tripulação para salvar a governadora, mas deixemos esse problema para a próxima semana.

Finalizamos esta secção totalmente dedicada aos "pokes e dicas" com o material enviado pelos leitores **Paulo Jorge, Paulo Ribeiro, Bruno Lee, Lai, Carla Moura, Adolfo Gonçalves e David Pereira.**

**Spectrum:**  
 "Lorna" – Códigos de acesso aos 5 primeiros níveis; LOLI, PAMIMGA, BLACK E CROWN  
 "Mortadelo 2" – Premir "CPU" para obter vidas infinitas



treinador acabará por ceder.

Após árduas horas de treino estamos quase aptos a lutar contra o mestre da ilha, mas por enquanto temos que praticar os insultos com os piratas que vão passando pelo caminho (basta parar à frente deles).

Depois de sabermos todos os insultos (17 no total) os piratas aconselham-nos a desafiar o mestre, nem mais!

Vamos até ao cruzamento e seguimos o percurso: D, D, E, F, D e E. Quando chegarmos a uma tabuleta, empurrando-a e passamos pelo caminho que estava obstruído, vamos ao encontro do mestre e desafiámo-la (é uma mulher!).

Os insultos usados são diferentes mas as respostas continuam a ser as mesmas. Nesta fase é conveniente gravarmos situações à medida que progredimos na luta, caso contrário arriscamo-nos a começar tudo de novo.

Depois de conseguirmos a vitória regressamos à aldeia, mas descobrimos que a governadora foi raptada pelo pirata Le Chuck. Agora que concluímos as três provas (roubo com o ídolo, esgrima com a mestre e procura de tesouros), o nosso objectivo é adquirir um barco e reunir uma tripulação para salvar a governadora, mas deixemos esse problema para a próxima semana.

Finalizamos esta secção totalmente dedicada aos "pokes e dicas" com o material enviado pelos leitores **Paulo Jorge, Paulo Ribeiro, Bruno Lee, Lai, Carla Moura, Adolfo Gonçalves e David Pereira.**

**Spectrum:**  
 "Lorna" – Códigos de acesso aos 5 primeiros níveis; LOLI, PAMIMGA, BLACK E CROWN  
 "Mortadelo 2" – Premir "CPU" para obter vidas infinitas  
**Compatíveis PC:**  
 "Enchanted" – No menu ao escrevermos "BIFIDUS 48" fi-

110

camos com vidas infinitas

"Kings of the Beach" – Códigos de acesso aos níveis mais avançados; SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE, SUNDEVIL

"Roger Rabbit" – Para facilitar o acesso ao 3º e 4º nível, no decorrer do 2º nível premimos a tecla "ESCAPE"

**Commodore Amiga:**  
 "Atomic Robot Kid" – Para desfrutar de vidas e poderes infinitos, na introdução escrevemos "TUESDAY 14 TH"

"The Killing Cloud" – Códigos de acesso do 2º ao 4º nível; AOOTOOEV, 2W48-G2EM, Q44X6GAEW

"Super off road racer" – Carregando-se nos dois botões do rato e o do "Joystick" durante

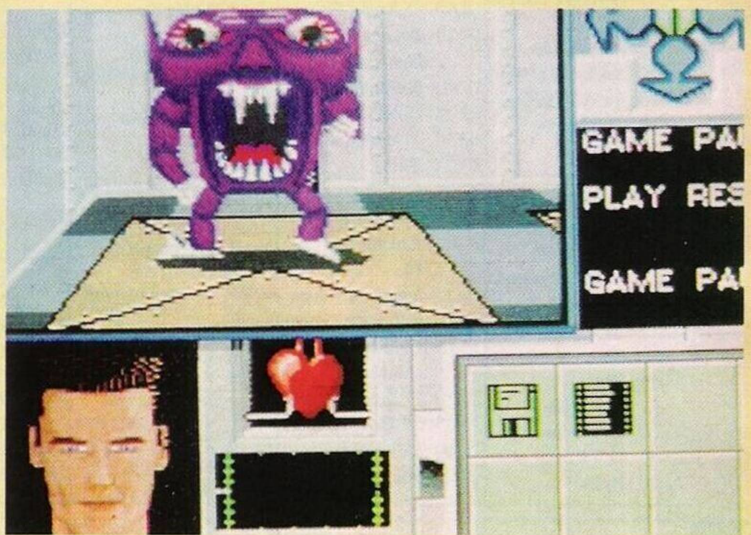
"Wrath of the Demons" – Premir os dois botões do rato durante o carregamento do jogo par obter créditos ilimitados

"F-19 Stealth Fighter" – Durante uma missão no modo "trainer", podemos restaurar as munições premindo as teclas "Alt" e "R"

**Atari ST:**  
 "Super Grid Runner" – Para activar o "cheat mode" pausar o jogo e escrever "PINK FLOYD ARE GODS"

"BBS Jane Seymour" – Códigos de acesso aos níveis; SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH

"Defender 2" – Para obter invulnerabilidade teclar "GOA-



o carregamento do jogo obtém-se créditos infinitos

"Brat" – Códigos de acesso aos diferentes níveis (devem ser introduzidos no menu "Whisper a secret"); BISHIEMO, MIHEMOTO, SASUTOZO, SUMATZEE, NOKITAGO, ITSANONO, MOZIMATO, HOZITOMO, MOKITEMO, ZUMOHATO, CHANASTU, NAGAITSU

TY"  
 "Atomino" – Códigos de acesso aos níveis; ACID, ARROW, EMISSION, LAVA, CAVE, ELIXIR, BONE, WOOD, FOUNTAIN, GETWISE

"Os Jogos no Computador",  
 "Correio da Manhã", Rua Mouzinho da Silveira, 27  
 1200 Lisboa

